

COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZA CHIAVE	<p><i>“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.</i></p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:</p> <p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.</p> <p>Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.</p> <p>Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.</p> <p>Progetta e costruisce presentazioni, mappe, ...</p> <p>Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.</p> <p>Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.</p> <p>Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta</p>

	<p>comportamenti preventivi.</p> <p>Conosce i principi base del coding.</p> <p>Utilizza la piattaforma Code.org.</p> <p>Utilizzare ambienti editor.</p> <p>Utilizzare software di progettazione robotica</p>
--	--

Le CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI, in riferimento al DIGCOMP 2.1. (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali), sono:

1.ALFABETIZZAZIONE E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

4.SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le

tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

AREA DI COMPETENZA DIGITALE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO				
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
ALFABETIZZAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> - Accendere e spegnere il computer e la Lim. -Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse) -Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. -Usare i principali comandi della tastiera. -Aprire e chiudere un'applicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> -Aprire e chiudere un file. - Creare una cartella personale. -Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. - Aprire e chiudere un'applicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> -Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura. -Usare software di geometria. - Usare il foglio di calcolo e le sue principali funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo.

<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<p>- Eseguire attività di coding unplugged.</p>	<p>- Riflettere metacognitivamente in gruppo sulle strategie utilizzate</p> <p>-Verbalizzare le strategie utilizzate</p>	<p>- Riflettere metacognitivamente in gruppo sulle strategie utilizzate</p> <p>-Verbalizzare le strategie utilizzate</p> <p>-Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.</p>	<p>- Riflettere metacognitivamente in gruppo sulle strategie utilizzate</p> <p>-Verbalizzare le strategie utilizzate</p> <p>-Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</p>	<p>-Usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>-Utilizzare programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>- Usare software didattici.</p> <p>-Progettare e realizzare storie digitali. (con la mediazione dell'insegnante)</p>	<p>-Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno</p> <p>-Progettare e realizzare storie digitali. (inserimento di audio video testi e immagini)</p>	<p>-Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>- Realizzare mappe mentali con webapp-</p> <p>-Progettare e registrare podcast</p> <p>- Realizzare QR code</p>	<p>- Divulgare attraverso un programma di presentazione contenuti tematici.</p> <p>-Creare giochi digitali (gaming)</p> <p>-Realizzare avatar in ambienti digitali.</p>	<p>-Utilizzare l'interattività e il movimento per la realizzazione di giochi multimediali.</p> <p>- Utilizzare l'I.A. per creare storie e presentazioni</p> <p>-Creare disegni geometrici con il codice.</p>

<p>SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi personali -Conoscere le modalità di utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere, e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi -Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale 	<ul style="list-style-type: none"> -Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi personali e contenuti digitali -Essere consapevole che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; -Essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; -Utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali, evitando i rischi; 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. -Riconoscere i rischi associati all'uso delle tecnologie; -Utilizzare le tecnologie nel rispetto del copyright 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. -Distinguere l'ambiente virtuale da quelli reale; -Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; -Distinguere le informazioni reali dalle fake. -Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. -Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.
------------------	--	--	---	--	---

<p>PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i concetti base del Pensiero Computazionale -Utilizzare i blocchi di programmazione "Vai avanti", "Gira a destra", "Gira a Sinistra" - Utilizzare "Bee Bot", "Blue Bot "e Cubetto. - Utilizzare la piattaforma Blockly (primi 6 ambienti) - Utilizzare in modalità unplugged ScratchJ -Utilizzare la pixel art 	<p>Utilizzare il programma "L'ora del codice" Corso 1 e 2</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare la piattaforma Blockly (tutti gli ambienti) -Utilizzare ScratchJ in modo autonomo (posizione di partenza dello sprite, editing dello stage, programmazione a blocchi) 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare il programma "L'ora del codice" Corso 3 -Conoscere i blocchi "Vai avanti", "Gira a destra"; "Gira a sinistra"; "Ripeti"; "Se – Allora" "Altrimenti". 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare i programmi: "L'ora del codice" Corso 4 -L'ora del codice 'minecraft' -Utilizzare nella piattaforma Scratch: sprite, stage, loro editing, blocchi di progettazione -Utilizzare Lego WeDo 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare i programmi: "L'ora del codice" Corso 4 e 5 -L'ora del codice 'minecraft' -Utilizzare nella piattaforma Scratch: sprite, stage, loro editing, blocchi di progettazione -Utilizzare Lego WeDo
------------------------	--	--	---	---	---

	CONTENUTI E RISORSE				
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
	<p>Disegnare il computer con Paint</p> <p>Creare animazioni con FlipAnim</p> <p>Meta Animare disegni dei bambini</p> <p>Creare libri digitali con Bookcreator</p> <p>Reperire immagini gratuitamente Freepik</p> <p>Immagini PNG, togliere lo sfondo con removebg</p> <p>QuickDraw Google</p> <p>Wardwall</p> <p>Learningapp</p> <p>Educaplay</p> <p>Pixel Art online</p> <p>PixilArt</p> <p>TinyTap</p> <p>Tutorial Tiny Tap</p>	<p>Il gufo Boo</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Creare libri digitali con Bookcreator</p> <p>Storyboard That</p> <p>Reperire immagini gratuitamente Freepik</p> <p>Immagini PNG, Togliere lo sfondo con removebg</p> <p>Giochi di CodyRoby e varianti</p> <p>Code.org</p> <p>Codeweek</p> <p>Blockly</p> <p>ScratchJr materiali</p>	<p>Motore di ricerca per bambini</p> <p>Percorsi educativi Cyberbullismo</p> <p>Parole Ostili</p> <p>Creare contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Ourbox</p> <p>Canva</p> <p>Webquest come strategia didattica:</p> <p>Come si costruisce</p> <p>Un modello</p> <p>Generatore online di webquest</p> <p>Esempio Webquest sulla fiaba</p> <p>Code.org</p> <p>Scratch</p> <p>Mblock</p>	<p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Alla scoperta del web (Interland video e pdf scaricabile)</p> <p>Alla scoperta del web (Interland gioco on line)</p> <p>Cos'è internet: esempio di presentazione per bambini</p> <p>Alla scoperta di internet (giochi)</p> <p>Creare Avatar</p> <p>Creare infografiche con Genially</p> <p>FlipAnim creare animazioni online</p> <p>People Art factory creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Code.org</p> <p>Ora del codice</p>	<p>Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento delle famiglie</p> <p>Segui le tracce digitali: percorso educativo con il coinvolgimento delle famiglie</p> <p>Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it</p> <p>Educare digitale.it</p> <p>Video tutorial Parole Ostili</p> <p>FUNecole: lo sviluppo delle competenze chiave europee</p> <p>UDL Storytelling classe V esempio</p> <p>Usare l'IA per creare mappe e storie Tome App</p> <p>Tome AI tutorial</p> <p>Raccontare o</p>

	<p>CodyColor</p> <p>Attività coding reticoli</p> <p>Blockly</p> <p>ScratchJr materiali</p> <p>.</p>		<p>Micro:bit</p>	<p>Minecraft</p> <p>Scratch</p>	<p>documentare creando video con Adobe Express</p> <p>Stop Motion</p> <p>Lego storytelling +Story Visualizer tutorial</p> <p>Space Shelter: un gioco per difendersi online</p> <p>Escape room</p> <p>Piani di lezione con LEGO</p> <p>Code.org</p> <p>Ora del codice Minecraft</p> <p>Scratch</p>
--	---	--	----------------------------------	---	---